안전을 위한 주의 사항

광과민성 반응에 대하여

극소수의 사람들은 비디오 게임 등에서 볼 수 있는 번쩍이는 빛이나 무늬 같은 시각적 이미지에 노출될 경우 발작을 일으킬 수 있습니다. 발작 증세나 간질 병력이 없던 사람도 비디오 게임을 하는 동안 알 수 없는 원인으로 이러한 "광 과민성 간질 발작" 을 일으킬 수 있습니다.

광과민성 간질 발작은 현기증, 환각, 눈이나 얼굴의 경련, 팔이나 다리의 경련이나 떨림, 방향 감각 상실, 정신 착란, 일시적인 의식 상실 등과 같은 여러 가지 증상으로 나타날 수 있습니다. 발작으로 인한 의식 상실이나 경련으로 쓰러지거나 가까운 물체에 부딪혀서 다칠 수도 있습니다.

이런 증상 중 한 가지라도 경험하게 되면 즉시 게임을 중단하고 의사와 상의하십시오.

어린이와 청소년은 어른에 비해 이러한 발작을 일으키기 쉬우므로 부모님께서 자녀가 이러한 증상을 보이지 않나 살펴보시고 자녀에게 위와 같은 증상이 나타난 적이 있는지 확인하셔야 합니다.

광과민성 간질 발작의 위험을 줄이려면 TV 화면에서 멀리 떨어져 앉거나, TV 화면이 작은 것을 사용하거나, 조명이 밝은 곳에서 게임을 하거나, 나른하고 피곤할 때는 게임을 하지 않는 등의 예방 조치를 취하십시오.

본인은 물론 친척 중에서 발작 또는 간질 병력이 있는 사람이 있다면 게임을 하기 전에 의사와 상의하십시오.

건강 및 안전을 위한 기타 주의 사항 Xbox 제품 설명서에는 소프트웨어를 사용하기 전에 반드시 알고 있어야 하는 건강 및 안전을 위한 주의 사항이 들어있습니다.

TV 손상 방지

특정 TV와는 사용하지 마십시오. 일부 TV 중에서 특히 전면 또는 후면 프로젝션 TV에서 Xbox 게임을 비롯한 비디오 게임을 할 경우 TV 화면이 손상될 수 있습니다. 정상적으로 게임을 하는 동안에 화면에 표시된 정적인 이미지가 화면에 "새겨지는(burn in)" 현상이 발생할 수 있습니다. 이럴 경우 비디오 게임을 하지 않을 때에도 정적인 이미지의 그림자가 항상 화면에 나타나게 됩니다.

비디오 게임을 대기 상태로 두거나 일시 중지할 경우에도 이와 유사한 손상이 있을 수 있습니다. TV 제조업체의 설명서를 참조하여 귀하의 TV에서 비디오 게임을 해도 문제가 없는지 알아보십시오. TV 설명서에서 이러한 정보를 찾을 수 없을 경우에는 TV 판매 대리점이나 제조업체에 문의해서 비디오 게임을 해도 문제가 없는지 문의하십시오.

목 차

조작방법

액션 모드



월드맵 화면에서의 조작

Ⓛ+✚ .... 이동
Ⓐ .... 결정
▶ .... 일시 정지 메뉴
R .... 미니맵 확대/축소

거점 화면에서의 조작

Ⓛ+✚ .... 커서 이동
Ⓐ/Ⓑ .... 결정/취소
Ⓨ .... 도움말
▶ .... 일시 정지 메뉴

이동 모드에서의 조작

Ⓡ .... 카메라 조작
Ⓛ .... 커서 이동
L or R .... 부대 변경
▶ .... 일시 정지 메뉴
✚ .... 기술, 지원부대 호출
L(누른채로 유지)+Ⓐ/◀ .... 미니맵 확대 / 축소
L(누른채로 유지)+Ⓐ .... 웨이포인트 지정(7개까지 가능)
Ⓡ .... 카메라 시점 변경
Ⓨ .... 모든 부대 이동
Ⓐ/Ⓑ .... 행동 결정 / 행동 취소, 정지
○/● .... 부대 대형 변경

게임소개



메인메뉴

타이틀 화면에서 ▶버튼을 누르면, 다음과 같은 메뉴를 볼 수 있습니다.

• 새 게임 시작

새로운 게임을 시작합니다. 처음에는 게럴드와 루크레티아 둘 중 하나만 선택할 수 있습니다. 두 영웅의 시나리오를 클리어하면 켄달과 레그나이어를 선택할 수 있습니다.

• 저장된 게임 불러오기

저장된 게임 데이터를 불러옵니다.

• Xbox *Live*

Xbox *Live*에 접속하여, 추가되는 미션을 받거나, 다른 사용자와의 전투를 할 수 있습니다.

• 설 정

조작 설정을 변경하거나, 진동과 소리의 조정, 미니 게임의 플레이 등을 할 수 있습니다.

프롤로그

1차 영웅전쟁 - 저크의 기사

정체불명의 존재, 킬리아니는 베르시아대륙의 동부 헥스터를 손아귀에 넣은 후 에인션트 하트를 통해 세상에 파멸을 가져오려 한다. 마족들과 어둠의 세력을 규합한 킬리아니에 대항하여, 케저를 필두로 한 7명의 영웅은 인간연합의 세력을 규합한다.

에인션트 하트의 힘으로 되살아나, 불사의 힘을 얻게 된 릭 마이너는, 강력한 힘으로 킬리아니와 파멸의 제단을 파괴하고, 사람들은 그후 이들 7명을 가리켜 저크의 기사라고 부른다.

저크의 기사 : 베르시아에 내려오는 오래된 전설. 베르시아가 큰 전란에 휩싸일 때, 7명의 영웅이 나타나 사람들을 구원한다고 하며, 이들이 바로 저크의 기사들이다.

2차 영웅전쟁

1차 영웅전쟁이 종결된 지 100년 후, 죽음을 피해서, 이계에 몸을 숨겨왔던 킬리아니는 세상에 파멸을 가져오기 위해, 아마루아(Amaruak)로 변장해서 에인션트 하트를 이용해 암흑동맹과 인간연합의 싸움을 부추긴다.

많은 희생을 치루고서야 모든것이 아마루아의 계략인 것을 알아 챈 암흑동맹과 인간연합은 아마루아를 처단하기 위한 무언의 밀약을 맺는다.

결국, 고대로부터 온 악의 화신 아마루아는 고대 최강의 용 니블에 의해 최후를 맞이한다. 세계는 눈앞의 닥쳐온 파멸의 위기에서 잠시 벗어났지만, 영웅들이 짊어져야 할 숙명은 조금도 가벼워지지 않았다.

아마루아를 죽이기 위해 맺어졌던 맹약은 아마루아의 죽음과 함께 끝난 것이다.

또 한번의 전쟁 이야기는 끝이 났지만, 영웅들의 이야기는 아직 끝나지 않았다.

불안정한 평화

2차 영웅전쟁 50년 후, 마지막 전투가 벌어졌던 파멸의 제단은 폐허가 되었고, 대부분의 관계자들은 소리 소문 없이 사라졌다.

치열했던 그날의 마지막 전투는 신화 속 선과 악의 성스러운 전쟁으로 치부되어 입에서 입으로 전해진 사이, 이제는 신화처럼 여겨지게 되었다.

에인션트 하트와 니블, 그리고 영웅들의 이야기는 이제는 할아버지가 된 그날의 병사가 아이들에게 들려주는 모험담에 지나지 않게 되었다.

긴 겨울 후에 짧은 봄이 찾아오듯이, 지상에도 평화가 찾아왔다.

전쟁으로 국력을 소모한 암흑 동맹과, 인간 연합은 복구에 한창이었고, 별다른 분쟁 없이 동-서 베르시아의 관계도 호전되는 것처럼 보였다.

50년 전과 같은 재앙은 이 땅에 다시 찾아 오지 않을 것만 같았다.

적어도 겉으로는, 화창한 날에 흘러가는 구름처럼 모든 것이 평온해 보였다.

그 구름이 한차례 폭풍우가 될지, 지나가는 소나기가 될지 아무도 말할 수 없었다.

다만, 곧 알게 되리란 걸 어렴풋이 느낄 뿐이었다.

임 무

암흑 동맹의 군대가 현재는 성지가 되어버린 국경 지대의 한 작은 마을 주민들을 무차별적으로 학살하였다. 긴장속에 팽팽하게 유지되었던 짧은 평화는 끊어지고, 이제는 인간 연합과 암흑 동맹간의 전면전이 임박하였다.

원하는 종족을 선택하고, 플레이하고 싶은 영웅을 선택하십시오. 이제부터 본격적인 전쟁의 시작입니다. 처음에는 기본적인 “보병 부대”만 사용할 수 있지만, 게임을 진행함에 따라서, 새로운 부대를 얻거나, 혹은 기존의 부대를 강화할 수 있습니다.

병사들의 고함소리, 칼과 방패가 맞부딪히는 소리, 혼란스러운 전장의 상황 등은 여러분을 서사적인 전투의 중심에 있게 할 것입니다. 최대 1,000명에 이르는 보병대와 기병대를 지휘하십시오.

전투가 끝나면, 월드맵에서 여러분의 다음 목적지를 선택하십시오. 대륙을 횡단하는 동안에, 여러분은 성을 방문하고, 영주로부터 영예를 하사받고, 용병을 고용하고, 부대를 정비하거나 장비를 변경할 수 있습니다.

이제 전투의 날이 밝았다. 당신은 어떤 종족을 선택할 것인가?

주요인물

인간 연합



게럴드

영웅

주요 기술 : 근접 전투

주요 무장 : 장검

인간족 남성. 히로니덴 동부 수비군 장수.

6년전 동부 수비군에 일개 병사로 입대하여 2년전 헥스터 침공 때 히로니덴 국경에서 세운 공이 인정되어 수비군 보병 제4대의 장수로 임명되었다.

현실감각이 매우 뛰어나며, 형식보다는 효율과 실용성을 중요시 하며 경력으로 뒷받침되는 격식 없는 인품으로 동료와 병사들에게 인기가 좋다.

켄달

영웅

주요 기술 : 근접 전투

주요 무장 : 창과 해머

인간족 남성. 에클레시아 성기사단 2군단 장수.

에클레시아의 속국이 된 아질리아 출신의 장수로 신의 계시를 받은 교황의 명령으로 성지를 되찾기 위해 파견된다.

이번 에클레시아의 성지 수호군 파견 결정에 대해 내심 탐탁치 않게 여기지만, 그의 과묵한 성격상 이런 생각들을 겉으로 드러내지는 않고 있다.

철저한 계산, 신앙심에 기인하는 높은 사명감을 토대로 부대 통솔과, 빈틈없는 힘의 운용에 능한 장수이다.



루퍼트

부관

주요 기술 : 근접 전투

주요 무장 : 양손 워해머

게럴드가 히로니덴 군에 자원했을 때부터 생사고락을 같이한 동료.

거대한 덩치와 100파운드(약 44Kg)에 가까운 무기를 아무렇지 않게 휘둘러대는 무식한 힘으로 게럴드를 든든하게 받쳐 준다.

덩치에 안 맞게 엘렌에게는 농담조의 시비를 걸지만 아끼는 동료라는 표현이라는 것을 엘렌도 어느 정도 이해하고 있다.





엘렌

부관

주요 기술 : 근접 전투

주요 무장 : 활

거칠기로 소문난 히로니덴의 군대와는 거리가 먼, 아름다운 얼굴을 지닌 여성 군인이지만, 입만 열면 넘쳐 나는 독설에 남자들이 감히 접근할 엄두도 못내는 데다가, 접근을 했다 하더라도 그녀의 뛰어난 무예에 팔다리가 성치 못하게 되는 경우가 전부이다.

2년 전 게럴드가 동부 국경 수비군 보병 4대를 이끌 때 자원 입대 하였으며 출신배경에 대해서는 알려진 바 없다.



듀에인

부관, 기사

주요 기술 : 근접 전투

주요 무장 : 활

에클레시아 콜로노크가 출신의 기사.

지금은 몰락한 자신의 가문을 일으키기 위해 성지 수호대에 자원하게 되었다.

이런 이유로 공에 대한 집착이 강해서 전투에서도 좀 무리를 하는 경향이 있다.

'인생은 전투다!' 라고 생각하고 있으며, 괴팍한 면도 적지 않다.

토마스



부관

주요 기술 : 근접 전투, 마법

주요 무장 : 철퇴

켄달의 친구이며 교황청 비무대 대장인 발터(Walter)의 아들이다.

아버지에 의해 켄달에게 맡겨져 전쟁터에서 직접 경험을 쌓고 있다.

군에 갓 입대해서 아직 소년티를 벗어나지 못했지만, 여러모로 켄달을 받쳐주는 든든한 부관이다.

암흑 동맹



루크레티아

영웅

주요 기술 : 근접 전투

주요 무장 : 레이피어

다크엘프 여성. 벨론드 장수.

벨론드 국경 수비군 제4 보병대장. 국경을 순찰하던 중 히로니덴의 침략을 가장 먼저 발견하고 그들을 상대하게 된다. 다크엘프인 만큼 지구전보다는 적군의 급소에 대한 빠른 공격으로 승부를 내는 것에 매우 강하다.

성격은 약간 급한 편이며 조금 신경질 적인 면도 보인다. 자신의 옛 애인이며 바람둥이인 '리스린'에게 아직은 감정을 품고 있다.

다크엘프들이 하프 뱀파이어의 지배를 받은지 꽤 오랜 시간이 지났고, 일부 다크엘프들은 지하 조직을 만들어 저항하지만 많은 수의 다크엘프들은 어느 정도 피지배자의 처지에 익숙해져 있으며 루크레티아도 그런 다크엘프들 중 하나이다.



레그나이어

영웅

주요 기술 : 근접 전투

주요 무장 : 양손검

헥스터 영주.

정체 불명의, 인간이라고 생각되지 않는 괴력을 가졌다.

그의 과거나 경력에 대해서는 일체 알려진 바가 없으며, 2년전 발데마르가 헥스터 반란을 진압할 때 갑자기 나타나 큰 공을 세운 것으로 헥스터를 맡아 다스리게 되었다.

그가 지나가는 곳은 마치 적군이 없었던 것과 같다는 말처럼 세세한 전략과 타이밍보다는 엄청난 힘으로 승부하는 전략을 구사한다.

그의 힘을 직접 본 헥스터의 오크와 오우거들은 그가 영주가 되고 부터는 그의 명령에 절대 복종하며 일체의 불만 없이 그를 따르고 있다.



시리츠

부관

주요 기술 : 근접 전투, 마법

주요 무장 : 한손검

이쁘장한 얼굴에 반해서 생각이 없는 듯한 성격이다.

역시 다크 엘프의 근원은 충실하게 본받아서 종족에 대한 자긍심은 누구 못지않으며 루크레티아의 심복으로 그녀의 말이라면 무조건 찬성하는 경향이 있다.



모루인 스트라이던트

부관

주요 기술 : 근접 전투

주요 무장 : 뱀파이어 본

하프 뱀파이어의 유전적 특성으로 형언할 수 없이 아름답지만, 아무렇지 않게 적을 죽이는 냉혹한 미녀이다.

루크레티아의 국경 수비대에 감찰관으로 파견되었다.

우르크바르



부관

주요 기술 : 근접 전투

주요 무장 : 맨손

과거 헥스터 부근의 오크-오거 부족들 중 가장 세력이 강했던 고르자닉(Gorzanik)부족의 족장이었으나, 헥스터 정벌 때 레그나이어의 힘과 카리스마에 반하여, 헥스터를 레그나이어가 다스리는 조건으로 항복을 하였다.

단순한 오우거인 만큼 레그나이어에게 절대적인 충성을 하고 있으며 레그나이어를 위해서는 언제라도 목숨을 바칠 수 있는 자이다.



라인하르트

부관

주요 기술 : 근접 전투

주요 무장 : 한손검

모루인과 마찬가지로 헥스터에 파견된 감찰관이다.

하프 뱀파이어임에도 불구하고, 레그나이어의 힘과 카리스마에 반하여, 레그나이어의 양팔 중 하나로 행동하고 있다.



지형 설명

에클레시아

"교화가 불가능한 동부 야만족의 척살과 단일 종교하의 베르시아 대륙의 통일"을 국가 이념으로 삼고 있는 종교국가이며 현재 교황은 드미트리(Dimitri) 3세이다.

왕위 다툼으로 혼란에 빠진 아질리아를 흡수하여 속국으로 다스리고 있다. 에인션트 하트를 악마의 물건이라고 간주하고 이에 대해 언급하거나 알려고 하는 자들을 모두 파문하겠다고 공포한다.

아질리아

국왕이었던 큐리안이 2차 영웅 전쟁에서 사라지고 왕위 다툼으로 국력을 소모하다가 결국 에클레시아의 속국이 되어 현재는 에클레시아령 아질리아가 되었다.

앙겔로(Angelo)가 국왕으로 앉아 있지만 허수아비나 다름 없으며, 에클레시아에서 파견한 총독이 실제적인 권력을 행사하고 있다.

히로니덴

히로니덴도 에클레시아 교회를 따르긴 하지만 마족과 지속적인 분쟁을 가져왔던 이유로 기본적인 입장은 에클레시아와 많이 다르다. 직접 피를 흘리며 살아 남기 위해 싸우는 히로니덴에게 항상 후방에서 신에 대한 믿음과 교화를 입으로만 외치는 에클레시아는 종교적 모범이 되기에는 부족해 보일 뿐이다.

현재 국왕은 사울(Saul).

벨론드

현재 국왕은 발데마르(Waldemar). 리히터와 같은 하프 뱀파이어이다.

다크 엘프, 오우거, 오크 들을 하나의 국가로 통합하는 것은 그럭저럭 성공했지만, 내부적인 불만을 완전히 잠재우지는 못했으며, 특히 다크 엘프는 가장 큰 골칫거리가 되어 버렸다.

다크 엘프는 자신들보다 하등한, 인간의 피가 뒤섞인 하프 뱀파이어가 국왕을 맡고 있다는 것에 많은 불만을 가지고 호시탐탐 정권을 엎을 기회만 노리고 있다.

이에 발데마르는 하프 뱀파이어인 감찰관들을 각 지방에 파견하여 다크엘프들을 감시하고 있다.

헥스터

벨론드의 한 지역으로 국가는 아니며, 거주자의 대부분이 오크와 오우거로 구성되어 있다. 인간의 육체를 갖고도 불가사의하게 강한 레그나이어(Regnier)가 이 지역을 다스리고 있다.

또 하나의 불가사의한 점은 오크와 오우거까지도 무릎 꿇게 하는 능력을 지니고 있음에도 불구하고, 발데마르 정권을 뒤집지 않고 있다는 점이다. 발데마르가 그에게 보이는 호의나 신뢰에 비해 레그나이어의 입장은 거의 중립에 가깝다.

발데마르를 마음에 들어 하지 않는 다크 엘프들은 가끔씩 레그나이어를 은근히 선동하여 정권을 엎어보려는 시도를 하지만 레그나이어는 헥스터를 지키는 것이 자기 일이라는 말을 되풀이하며 일체의 동요도 없다.

게임진행

이동/전술 모드

이동커서

부대가 이동하려는 목표지점을 나타냅니다. 부대를 이동하려면, 왼쪽 엄지스틱으로 이동 후에 Ⓐ버튼을 누릅니다.

HP 게이지

유저가 조작할 수 있는 모든 부대의 HP가 표시됩니다.

현재 유저가 조작하고 있는 부대는 다른 부대보다 더 크게 보여집니다.



미니맵

각종 정보를 간략하게 보여주는 미니맵입니다.
녹색 : 아군
적색 : 적군
청색 : 아군 NPC

부가정보 표시창

특정 미션에서 임무완수를 위해 등장하는 표시창입니다.

시야에 들어온 부대를 나타냅니다. 아군은 녹색으로 적군은 적색으로 표시됩니다.

게임진행상 목적지를 가리키는 화살입니다.

SP게이지

SP(Skill Point)는 전투를 통해서 획득할 수 있습니다. 획득한 SP를 이용해서 마법이나 특수한 기술을 사용합니다.

이동/전술 모드에서의 기본적인 조작방법

이 동

Ⓛ왼쪽 엄지 스틱으로 커서를 조작하여, 원하는 이동 지점에서 Ⓐ단추을 누르면 현재 조작중인 부대가 해당 지점으로 이동합니다.

* 확대한 미니맵에서도 같은 방법으로 부대 이동을 할 수 있습니다.

둘러 보기

주위를 둘러보려면 Ⓡ오른쪽 엄지 스틱을 움직입니다. Ⓡ오른쪽 엄지 스틱을 클릭하면 카메라 뷰를 변경합니다.

부대 전환

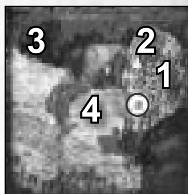
Ⓡ오른쪽, Ⓛ왼쪽 트리거를 누르면, 다른 부대를 조작이 변경됩니다.

전 투

적 부대와의 거리가 일정 이하가 되면 자동적으로 전투가 시작됩니다.

미니맵 불러오기

Ⓡ오른쪽 트리거를 누르고 있거나, ◀BACK 단추를 누르면 다음과 같은 미니맵이 화면에 확대되어 출력됩니다. 미니맵을 원래 크기로 축소하려면 다시 한번 실행하십시오.



- 주변의 동그라미는 해당 부대의 공격 범위를 나타냅니다. 현재 조작중인 부대는 점등되며, 영웅 부대는 노란 깃발이 표시됩니다. [⊙]
- 아군은 녹색으로, 적군은 붉은 색으로 표시됩니다. [1]
- 시야가 확보된 지역은 밝은 동그라미로 표시 됩니다. [2]
- 방문하지 않은 지역은 어둡게 표시됩니다. [3]
- 함정은 정찰병이나 공병으로 발견할 수 있습니다. [4]

조준 사격

인간 진영의 원거리 부대는 X단추를 누르고 있으면 조준 사격이 가능합니다.

조준 사격은 적을 원하는 때에 공격할 수 있다는 장점이 있지만, 사거리와 사격 방향에 제한을 받습니다.

어빌리티의 사용

✚방향 패드를 사용하면 각 부대가 가지고 있는 마법이나, 정찰 같은 고유의 어빌리티를 사용합니다. 어빌리티를 사용하는데는 SP를 요구하는 것도 있습니다.

어빌리티의 종류는 다음과 같습니다.

구 분	종 류	효 과
공 격	메테오, 낙뢰 등	적 부대에게 일정 만큼 피해를 입힙니다.
회 복	대치료, 환영수 등	아군 부대의 체력을 회복합니다.
상 태	마법 부스트 등	일정시간 공격력을 높이는 등 부가 효과를 얻습니다.
특 수	정 찰	이동 속도가 빠른 정찰병을 생성합니다.
	자 폭	구울 한마리가 자살공격을 합니다.
	공중 지원 요청	공중 지원 부대 도움을 요청합니다.



웨이 포인트의 이용

Ⓛ왼쪽, Ⓡ오른쪽 트리거를 누른채로 Ⓐ단추를 누르면 웨이포인트를 설정합니다.

웨이포인트는 총 7개까지 설정할 수 있습니다.

대형에 따른 부대 능력의 변화

○흰색 , ●검은색 단추를 누르면 부대의 대형에 변화가 생깁니다. 대형에 따른 각 부대의 능력치 변화는 아래 표와 같습니다.

(○흰색 : 산개 / ●검정색 : 밀집)

병 과	대 형	효 과
보병 계/ 창병 /기병 계	밀 집	방어력과 공격력 상승. 이동 속도 감소
	산 개	방어력과 공격력 감소. 이동 속도 상승
원거리 공격 부대	밀 집	공격범위 좁아짐
	산 개	공격범위 넓어짐

전투모드



체력게이지

아군 부대의 HP를 나타냅니다.

현재 조작중인 부대는 더 크게 보여집니다. 붉은색 칼 아이콘은 해당 보대가 전투중인 상태를 나타냅니다.

영웅

녹색 HP게이지로 구분되어집니다.

영웅의 HP가 0이 되면, 잠시 그로기 상태가 됩니다.

SP게이지

영웅의 액션에 의해서 보다 많은 SP를 얻을 수 있습니다. 획득한 SP는 특수한 기술이나 부관의 도움을 요청하는데 사용됩니다.

적 체력 게이지

현재 부대와 전투중인 적 부대의 HP를 보여줍니다. HP가 0이 되면 적 부대는 전멸합니다.

적 리더

적 부대의 리더는 붉은 HP게이지로 구분됩니다. 리더가 죽으면 해당 부대는 전멸한 것으로 처리됩니다.

기본적인 전투 시스템

아군 영웅의 부대가 적 부대와 일정 거리 이내로 접근하면 자동적으로 전투 모드에 들어가게 됩니다. 전투 모드에서는 부대원들의 전투에 의해서 부대 HP가 감소됩니다. 공격력과 피해는 각 병과에 따른 상성의 영향이 크게 작용됩니다. 효율적인 부대 운용을 위해서는 항상 부대간의 상성을 고려해야 합니다.

영웅 부대의 전투

부대장이 영웅인 부대의 경우에는, 적 부대와 근접 전투시에 영웅 전투 모드로 들어갑니다. 여기서 플레이어는 영웅을 직접 조작해서, 동료, 병사들과 함께 싸우게 됩니다.

영웅은 다른 어떤 유닛보다 강력하기 때문에, 영웅의 활약에 따라서 전투는 훨씬 더쉬워질 수 있습니다.

영웅 부대의 전투

위험한 상황에서 Ⓐ+Ⓧ / Ⓑ+Ⓨ 단추를 누르면 부관의 도움을 받을 수 있습니다.

영웅 전투 모드에서의 타 부대 조작

Ⓛ왼쪽, Ⓡ오른쪽 트리거로 다른 부대로 전환하여 명령을 내릴 수 있습니다.

다른 부대를 조작하는 동안, 전투 중인 영웅은 자동적으로 방어를 하게 됩니다.

따라서, 영웅으로 전투를 이끌면서, 상황에 맞는 부대 운영을 하기 위해서는 미니맵을 확인하는 것이 좋습니다.

지원 요청

전투 중인 부대는 마법이나 기타 특수 기술을 사용할 수 없지만, 지원 부대의 요청은 가능합니다. 지원 부대의 사용 방법은 "이동 모드"에서와 동일합니다.

거점에서



전투가 끝난 후의 진행은 오른쪽 그림과 같은 거점을 중심으로 이루어지게 됩니다.

거점에서는 이야기의 진행, 게임에 관련된 정보의 습득, 부대의 정비 등을 합니다.

Ⓨ단추를 누르면 거점안에 있는 각 항목에 대한 도움말을 볼 수 있습니다.

여러분은 게임을 진행하는 동안, 여러 거점을 방문하게 될 것 입니다.

거점에서 인물들과의 대화를 통해서 앞으로의 사건들이 전개됩니다.

일반적으로 작전실에서 진행되며, 다른 장소에서 발새할 수도 있습니다.

게임 정보에 대한 습득



게임에 관련된 기본 정보는 훈련소에서 배울 수 있습니다.

다양한 운용과 전술을 습득하기 위해서 튜토리얼을 진행하십시오. 또한 어떤 곳이던지 Ⓨ단추를 누르면 자세한 도움말을 참조할 수 있습니다.

부대관리

거점의 병영에서 영웅을 성장시키거나, 아이템 구입, 또는 부대를 성장시킬 수 있습니다.



표시되는 부대장, 부관, 부대를 ⊕방향패드나 Ⓛ왼쪽 엄지 스틱으로 이동하고 Ⓐ단추를 누르면 다음과 같은 메뉴가 출력 됩니다.

부대장 / 부관

- 스킬 – 새로운 전투 기술을 습득합니다.
- 장비 – 무기나, 방어구를 구입 또는 변경합니다.
- 특수능력 – 부대, 부관의 특수 능력을 확인합니다.

부관

- 부관 선택 – 부관을 변경합니다. 부관 선택시에만 등장하는 메뉴입니다.

부대

- 직업 – 부대의 직업을 변경합니다.
- 장비 – 무기나, 방어구를 구입 또는 변경합니다.
- 내성 – 부대의 각종 각종 공격에 대한 저항력을 확인합니다.



월드맵에서

거점에서 할 일을 마쳤다면 다른 거점으로 이동합니다. 거점간의 이동은 월드맵에서 이루어집니다. 이동이 가능한 장소는 점선으로 이어져 있습니다.

이동할 목적지가 전장이라면 브리핑 화면으로 넘어갑니다.

브리핑

미션에 관한 정보를 얻을 수 있으며, 임무에 참가할 부대를 결정합니다.



게임 저장 & 불러오기

플레이 도중 게임의 저장과 불러오기는 거점과 월드맵에서 가능합니다.

부 대 장

부대장은 전투에서 중요한 역할을 합니다. 또한, 부대장의 성장에 따라서, 그 부대의 성장 방향도 결정됩니다.

부대장의 HP가 0이 되면, 그 부대는 전멸로 처리되고, 반대로 부대가 전멸하면 부대장도 전사한 것으로 처리됩니다.

그러나, 부대장이 플레이어의 영웅일 경우에는 HP가 0이 되어도 부대가 전멸하지 않고, 일정 시간 영웅을 조작할 수 없는 불이익을 가집니다.

영웅의 효과적인 활용

부대장을 제거할 수 있는 유닛은 영웅밖에 없으므로, 근접 전투에서는 적 부대장을 먼저 목표로 하는 것이 유리합니다. 또한, 영웅은 SP(skill point)를 획득 하기도 쉽습니다.

따라서, 영웅으로 SP를 축적한 후 부관들을 이용하고, 마법과 특수 기술을 사용하는 것이 좋습니다.

하지만 영웅만 사용해서는 임무를 완수하기 힘들기 때문에, 다른 부대와 영웅 부대를 전략적으로 운용해야 합니다.

부대장의 성장과 강화

각 스테이지가 끝나면, 경험치와 군자금을 얻습니다. 획득한 경험치로 거점에 있는, 병영에서 부대장을 성장 시킬 수 있습니다.

부대장의 전투 관련 기술의 숙련도는 그 부대의 전투력과 직결됩니다. 전투기술의 숙련은 부대장의 레벨 상승으로 이어집니다.

레벨이 상승하면, 그만큼 추가 SP최대량과 HP 최대량이 증가합니다.

또한, 무기나 방어구, 장신구를 구입하여 영웅을 강화시킬 수 있습니다. 모든 장비에는 요구 스킬과 레벨 제한 이 붙습니다.

부 관

부관은 전투시에 영웅을 지원해주고, 부대의 방어력, 속성 공격에 대한 숙련도, 내성 등에 영향을 미칩니다.

부관의 효과적인 활용

영웅이 전투 중에 부관의 도움을 요청했을 시, 영웅의 주위 적 혹은 영웅이 현재 공격 중인 적을 공격합니다.

부관의 공격 형태는 물리 공격과 마법 공격으로 나뉘며, 적 부대의 종류에 따라서 피해를 입히는 정도가 다릅니다. 따라서, 각 상황에 최대한 피해를 많이 줄 수 있는 지원 공격을 요청하는 것이 효율적입니다.

부관에 따른 부대 능력의 변화

부관의 기술 숙련도는 부대의 능력에 영향을 미치지 않습니다.

하지만, 장비에 의한 속성 공격, 저항력에는 영향을 미칩니다

부관의 성장과 강화

병영에서 부관의 기술의 연마와 장비 구입을 할 수 있습니다.

기술의 숙련도 상승은 부관의 공격력을 상승시키고, 부관 특수 능력을 향상시킵니다. 특수 능력에 영향을 미치는 기술은, 병영의 "특수 능력" 항목에서 확인할 수 있습니다.

영웅과 마찬가지로 부관도 병영에서 장비를 구입하여 능력을 향상시킬 수 있습니다.

특수 능력

일정 이상 특정 기술을 연마하게 되면, 마법이나 기타 특수 기술을 익히게 됩니다.

별도로 기술을 등록할 필요 없이, 일정 요구 이상의 기술 숙련도가 되면 자동으로 배워지게 됩니다. 특수 능력의 습득에 따른 요구 기술 숙련도는 병영의 "특수 능력" 항목을 참조 하십시오.

부 대

모든 행동은 부대를 중심으로 해서 이루어지게 됩니다. 부대원의 수는 각 병과에 따라서 정해져 있습니다. 부대의 레벨은 부대장의 레벨에 따라서 결정됩니다. 기술 숙련도가 일정 이상이 되면, 다른 병과로 전직할 수 있습니다. 요구 기술과 그에 따른 병과는 병영에서 확인하십시오.

* **주의** : 이벤트 및 스토리와 관계되는 부대는 전직에 제한을 받습니다.

부대에 영향을 미치는 요소들

부대장의 레벨에 의해서 부대 레벨이 결정되는 것 이외에도 부대의 전체적인 능력치는 다음과 같은 요소들에 의해 추가적인 영향을 받습니다.

구 분	요 소	부대에 미치는 영향
부대장	기술 숙련도	레벨에 관련
	장비에 붙은 기술 가중치	부대 기술의 추가적인 상승 효과
	장비에 붙은 저항치	해당 공격에 대한 부대의 저항치 상승
부 관	장비에 붙은 속성 가중치	부대 속성의 추가 상승 해당 속성 기술의 습득
	장비에 붙은 속성 저항치	해당 속성 공격에 대한 저항치 상승



유닛 소개

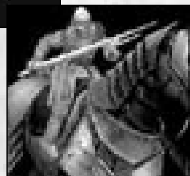
인 간



궁 병

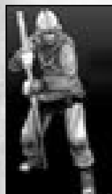
인간 진영 원거리의 기본적인 원거리 유닛. 단순한 원거리 공격뿐만 아니라, 불화살 같은 어빌리티로 화공을 할수도 있어서 전술적으로 기본이 되는 유닛중의 하나이다.

장궁병이나 포병으로 전직이 가능하다.



기 병

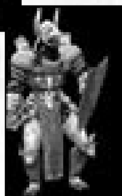
거대한 돌격용 창으로 무장한 기병이다. 근접전 보다는 적 부대에 돌격하여 관통하는 공격 방식을 주로 사용한다. 원거리 공격에 약하다. 중기병으로 전직이 가능하다.



공 병

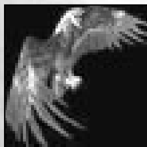
함정 설치/제거나 화공 같은 특수 기술을 사용한다.

근접 공격력은 약하지만, 사용자의 활용에 따라서, 전략적 가치가 커지는 유닛이다. 중공병이나, 발리스타 같은 원거리 유닛으로 전직이 가능하다.



성기사

균형잡힌 전투력과 함께, 치료를 사용함으로써, 부대의 생존력을 높여주는 유닛이다. 후반부로 갈수록 미션 진행에 있어서 중요해지는 유닛이다.



스톰 라이더

공중 유닛은 사용자가 직접 조작 할수 없고 작전 지역에 명령을 내려서 사용하는 지원 병력이다.

인간 종족에서 바머윙이 지상을 담당한다면, 스톰 라이더는 공중전에 강한 유닛이다. 공중 유닛은 기본적으로 적 원거리 공격 유닛에 약한 특성을 가지고 있다.

마족 연합



궁기병

다크 엘프만의 독특한 병과로, 빠른 속도로 이동하면서 적에게 원거리 공격을 할 수 있다. 마상에서 활을 쏘기 때문에, 반드시 적이 궁기병 왼쪽에 위치해야 한다.



오크 구울

오크 종족의 독특한 병과로, 언데드 계열의 몬스터이다.

근접 전투외에, 자폭이라는 독특한 어빌리티를 사용한다. 적 부대에 자폭 명령을 내리면, 오크 구울 하나가 적 부대에 달려들어 큰 피해를 입힌다.



거대 전갈

공성 병기로 사용되는 훈련받은 거대한 전갈이다. 공성전 외에도 적 보병대에게 강한면을 보이지만, 불에 약하다는 단점이 있다.



스웜프 맘모스

인간, 암흑 연합을 통틀어서 궁극의 지대지 병기이다. 작은 부대는 밟아버리는 것만으로도 전멸시킬수 있다. 이동 속도가 느리다는 단점이 있다.



블랙 와이번

인간 종족의 스톰 라이더에 해당하는 공중 지원 유닛이다.

스톰 라이더보다 공대지 능력이 좋으며, 입에서 산성 물질을 내뿜어서 공격한다.

특 수 능 력

스킬을 일정 이상 배우게 되면, 특수 능력을 사용할 수 있습니다. 특수 능력은 부관 특수능력 과 부대 특수 능력으로 나뉘어 집니다.

• 부관 특수 능력은 영웅이 전투 중, 부관의 도움을 요청 했을 시에 부관이 사용하는 특수 능력입니다. 부관의 전투 기술에 의해 영향을 받습니다. 부관이 무장한 아이템에 따라서, 사용할 수 있는 특수 능력이 변경됩니다.

• 부대 특수 능력은 부대가 비 전투 중일 때 사용하는 기술입니다. “정찰”과 같은 보조 능력이나 “치료”, “낙뢰”와 같은 마법이 여기에 해당됩니다.

부관 기술과 부대 기술은 일반적으로 사용시에 일정량의 SP를 요구합니다.

각 기술에 관련된 세부적인 사항은 병영이나, 전략 연구소에서 볼 수 있습니다.



장 비

장비는 무기, 방어구, 장신구로 구분됩니다. 각 부대장, 부관, 부대는 장착 가능한 장비의 개수가 정해져 있습니다.

장비에는 일정 요구 레벨이 존재하기 때문에, 착용하려는 대상이 장비의 요구 기술치 이상이 되어야 착용이 가능합니다.

일반적으로 같은 레벨의 장비라도 부가 기능이나 기술 가중치는 다르고, 뛰어난 장비일수록 가격도 비쌉니다. 따라서 여러분은 각 미션을 수행하기에 적합한 가장 효율적인 장비를 장착할 필요가 있습니다.

장비의 구입과 매각은 병영에서 이루어집니다.

Xbox *Live*

"킹덤 언더 파이어: 더 크루세이더즈" 의 새로운 영역으로의 확장

Xbox *Live*는 초고속 혹은 광대역 인터넷 게이밍 커뮤니티이며, 여러분은 이안에서 새로운 게임의 재미와, 다른 사용자와의 친구 등록을 통하여, **친구들의 접속 여부 확인, 게임 초대, 게임중에 실시간 채팅 등**을 경험하실 수 있습니다.

여러분은 전세계의 사용자를 상대로 1:1 혹은 2:2 대전을 할 수 있습니다.

접속

킹덤 언더 파이어 : 더 크루세이더즈를 온라인으로 즐기기 전에, 초고속 혹은 광대역 인터넷에 여러분의 Xbox를 연결하고 Xbox *Live* 서비스에 접속해야 합니다.

Xbox *Live* 연결에 대한 자세한 정보가 필요하다면, **www.xbox.com/connect** 를 방문하십시오.

다른 사용자와의 전투

자신의 부대를 가지고 다른 사용자를 상대로 최대 2:2 전투를 합니다.

접속한 후 사용 중인 캐릭터가 없는 경우 새로운 캐릭터를 만들게 됩니다. 생성된 캐릭터를 선택하면 영웅을 포함한 부대와 일정량의 경험치를 얻게 됩니다.

주어진 경험치를 부대에 적절히 분배하면 게임을 시작할 준비가 되었습니다. 비슷한 대전 상대를 결정하여, 여러분의 실력을 유감없이 뽐내십시오.

컨텐츠 다운로드

Xbox *Live*™가입자는 새로운 맵, 미션과 같은 최신 KUF2: 크루세이더즈 컨텐츠를 Xbox 본체에 다운로드 할 수 있습니다.

랭킹 시스템

여러분의 승패는 기록으로 저장되며 순위가 정해집니다. 최강의 부대와 전략을 통해서 최고의 지휘관이 되십시오.

제작진

Lead Programmer
Teayeun Yoo

Main Programmer
Jiesang "cookieMonster" Song

Game Programmers
Yongbong Choi
Jinguk Park
Jungsic "Gamenote" Park

Tool Programmers
Ahnseok Kim

Engine Programmers
Joonyoung Ahn
Taehun Oh

Xbox *Live* Programmer
Ahnseok Kim

Additional Programmers
Younghyun Joo
Jaehyun Kim
Pilsoo Kim
Hyunki Lee

Art Director
Jungsic "Ropie" Park

Illustrators
Jungsic "Ropie" Park
Ilhawn Yoon
Jakyung Jung
Myungsoo Ryu
Jaeseok Kim

Character Modeling
Hyunwoo Hong
Hyungseob Kim
Dongjun Min
Sein Lee
Jihwan Lee
Jaekyung Uh

Background Modeling
Sanghyun Park
Younhee Jung
Hyunsil Kim

Character Animation
Jonghwan Lee
Jinmin Kim
Yeonjae Cho
Jongcheul Kim

Special Effects
Ilhwan Yoon
Taewan Kim

Game Design/Scenario
Hyunki Lee

Additional Game Design
Joon Hur
Yangsam Oh

Level Design
Hyunki Lee
Joon Hur
Yangsam Oh

Music
Voice of the Arts
Producer/Composer
Chuck Mitchell
Co-Producer
Kenny Givens
Director/Script and Recording Supervisor
Pete Taylor

Music for staffroll & opening scene by
Deadpan

Sound Designer
Taejin Lim

C.G. Movie
Byungjoo Park
Sangbeom Kim
Dongjun Min
Sein Lee
Hyunwoo Hong
Yeonjae Cho
Jongchul Kim
Hyungjun Ahn
Mihyun Park
Younghyo Choi
Seungbin Ahn
Dongchan Shin
Jinmin Kim

QA Leads
Jino Lee
Hyungeun Kim
Sangwoo Yoo

QA
HeeJoo Moon
Yoonho Choi
And 10 thankful others

Producer
Gilho Lee
Jino Lee
Dee Lee

Associate Producer
Hyungeun Kim
Sangwoo Yoo

Executive Producer
Sangyoun Lee
Kyuhwan Lee

Director
Hyunki Lee

Developed by
Phantagram, Ltd.
Blueside Studios

See the in-game credits for the complete list of *Kingdom under Fire: The Crusaders* team members.

한국에서 구입한 (주)판타그램의 Xbox 게임 소프트웨어를 위한 제한 보증서

(주)판타그램은 본 게임의 최초 구입자인 귀하께 본 게임이 구입 후 6개월 동안 실질적으로 동봉한 매뉴얼에 기재된 바와 같이 실행됨을 보증합니다.

이 기간 내에 본 보증서가 보증하는 바와 달리 본 게임에 이상이 있는 경우 아래 기재된 절차에 따라 귀하께서 구입하신 판매점의 선택에 따라 무료로 이를 수리하거나 교환 받을 수 있습니다.

본 제한 보증서는 본 게임이 영업용 또는 영리를 목적으로 사용되거나, 본 게임에 발생되는 문제가 사고, 남용, 바이러스 또는 오용과 관련된 경우에는 적용되지 아니합니다.

90일 내 반환보증과 관련한 요청은 귀사께서 구입하신 판매점에 하여야 합니다.

본 게임을 구입 영수증 사본과 귀하께서 경험한 문제점에 대한 설명과 함께 귀하의 판매점에 반환하십시오.

판매점은 그 선택으로 본 게임을 수리 또는 교환하여 드릴 것입니다.

어떠한 이유로 본 게임을 수리 또는 교환할 수 없는 경우 귀하께서 게임 구입을 위하여 지출한 가격의 범위 내에서 귀하께서 입은 통상 예상되는 직접적인 손해(그 밖의 손해는 제외함)만을 보상 받으실 수 있습니다.

위와 같은 사항(수리, 교환 또는 손해 제한)은 귀하께서 받으실 수 있는 유일한 구제 수단입니다.

제 한

본 제한 보증서는 다른 모든 명시적인 또는 법령상의 보증, 조건 또는 의무를 대체하는 것으로, 그 밖에 (주)판타그램. 마이크로소프트, 판매점 또는 공급자 등을 구속하는 다른 성격의 보증은 없습니다.

본 게임 또는 그에 포함된 매체에 적용되는 묵시적인 보증은 위에 기재된 기간에 한정됩니다.

법률상 허용되는 최대 한도로, (주)판타그램, 마이크로소프트, 그 판매점 또는 공급자는 본 게임의 소지, 사용 또는 잘못된 작동으로 인하여 발생된 특별, 부수적, 징벌적, 간접적 또는 결과적인 손해에 대하여는 책임을 지지 아니합니다.

상기 내용은 어떠한 구제 수단이 그 본질적인 목적을 달성하지 못한 경우에도 적용됩니다.

해당 법률이 묵시적 보증 기간의 제한 및 부수적 또는 결과적 손해의 배제 또는 제한을 허용하고 있지 아니한 경우 그러한 배제 또는 제한은 귀하께 적용되지 아니할 수 있습니다.

본 제한 보증서는 귀하께 특유한 권리를 부여하는 것으로, 귀하는 해당 법률에 따라 다른 권리를 가질 수 있습니다.

본 제한 보증서에 대하여 질의 사항이 있으시면, (주)판타그램의 고객지원센터로 연락주시기 바랍니다.



(주)판타그램의 Xbox 전용 타이틀 고객 지원 서비스

(주)판타그램이 직접 제작, 유통하는 Xbox 타이틀과 관련해 발생한 문제에 대해서는 아래의 서비스 센터로 문의하십시오. :

(주)판타그램 Xbox Title 고객 지원 서비스:

02)546-9345 (월-금 9:30~18:30, 토, 일요일과 공휴일 제외)
온라인 문의 : http://www.phantagram.co.kr

제품에 대한 검사, 교환 등에는 다소 시간이 걸릴 수도 있습니다. :

소비자의 부주의로 미디어에 손상이 생긴 경우에는 A/S 대상에서 제외 됩니다. :

(주)판타그램이 지정한 정상적인 유통 방식을 따르지 않은 제품은 A/S 대상에서 제외됩니다.

사용권에 대한 고지 사항

Xbox, Xbox *Live* 및 Xbox 로고는 미국, 대한민국 및/또는 기타 국가에서의 Microsoft Corporation 등록 상표 또는 상표입니다.무단 복제, 리버스 엔지니어링, 전송, 공공 장소에서의 상영, 대여, 유료 상영 또는 복사 방지를 회피하는 행위는 엄격히 금지되어 있습니다.